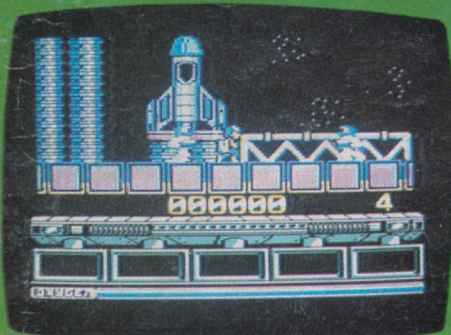
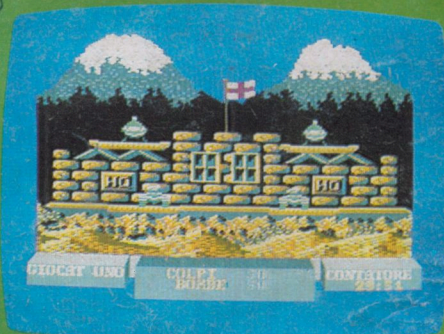
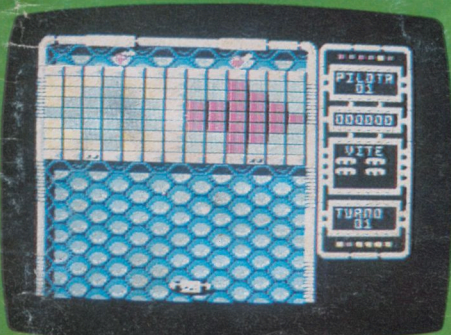
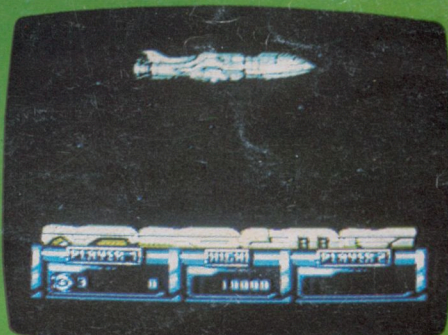
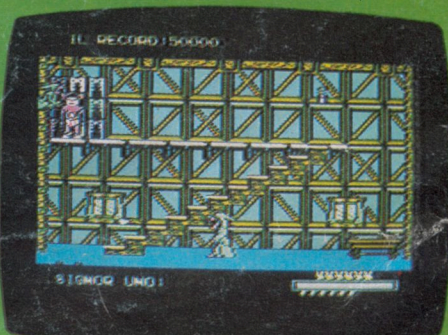
MENSILE - ANNO I - N. 4

CBM 64 e 128

1 IMPOSSIBLE ADVENTURE

BATTLE WAR 2

3 CYBERGON

SPACE JUNGLE 4

5 CRACK!

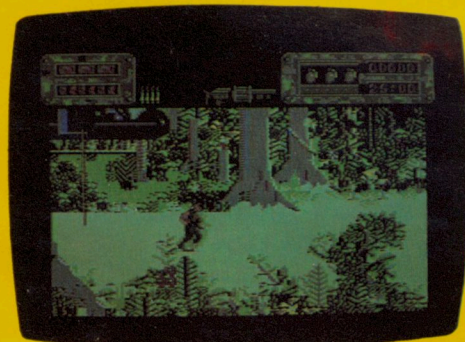
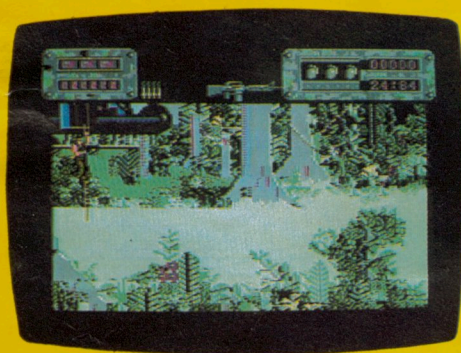
THE KNIGHT 6

TRA GALASSIE E INCUBI

Questo numero di Disk Parade vi fa subito scegliere tra due opzioni. Scatenare la fantasia con un mondo popolato di alieni o buttarsi a peso morto con le cose di noi terrestri, si chiamino queste guerre o semplici baruffe tra marito e moglie. Il mondo delle galassie, dei voli interstellari si presenta come sfondo al gioco Hunter's moon, a Traz e a Zybex. In questa triade ogni tanto gli alieni ci rompono le scatole e non chiedono altro che di essere distrutti a colpi di laser. La guerra in Vietnam è invece ben presente, purtroppo, in Platoon, tratto da un bellissimo film. Chi vuole infilare il dito tra moglie e marito può capire come giocare e vincere al bellissimo Andy Capp.

DISK PARADE n. 4 - Mensile - Anno I - Maggio 1988 - Edizioni: EPI s.r.l. - V.le Certosa, 288 - Milano - Dir. Resp. Elvio Fantini
Regist. presso il Trib. di Milano n. 261 del 6/4/88 - Sped. in abb. post. gruppo III/70% - Distrib. per l'Italia:
Messaggerie Periodici S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20142 Milano - tel.8467/545 - Stampa: S.P.V. Sesto Ulteriano (MI)

SULLA RIVISTA

IMPOSSIBLE ADVENTURE

Dall'elicottero ricognitore scende Arnie, un reduce dal Vietnam, il cui compito è quello di recuperare dei diplomatici prigionieri nella giungla sudamericana. Insieme con lui altri 6 compagni. È l'ultimo a scendere. Armato di un fucile mitragliatore, con una scorta limitata di bombe a mano e di munizioni te la dovrai vedere con i nemici che spuntano dal nulla e soprattutto con la creatura, un incredibile mostro capace di vedere al buio. L'unica via di uscita quando lo schermo diventa scuro ed un triangolino ti insegue è quello di scappare più veloce che puoi. Le fasi di gioco prima dello scontro finale con ''la creatura'' sono quattro.

JOYSTICK PORTA 2

BATTLE WAR

Alla guida di un modernissimo carro armato, devi penetrare nei territori nemici; dovrai attraversare ponti pericolanti che sormontano tumultuosi corsi d'acqua, distruggere le postazioni anticarro, e colpire i caccia F-15 che volano radenti al suolo.
Ogni imminente pericolo, comunque, ti verrà segnalato in basso allo schermo, mediante una frase che varierà a secondo del pericolo che incombe. Aspetta, non è ancora finita: all'inizio del gioco, quando ti trovi pronto a cominciare, potrai scegliere se guidare il carro armato o, se preferisci, pilotare un elicottero. Buon combattimento e ricorda di rifornirti sempre di munizioni nei posti che recano la scritta Ammo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO per iniziare

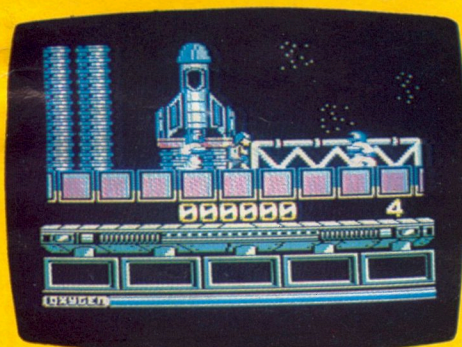
JOYSTICK
SU DESTRA seleziona carro/elicottero

F1 scelta giocatori

F3 musica on/off

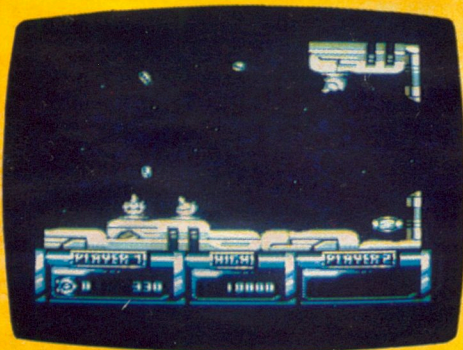
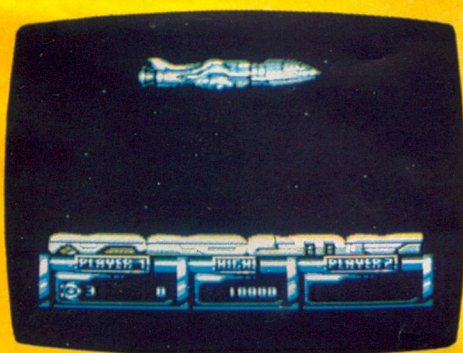
F5 seleziona fuoco doppio on/off

CYBERGON

Lassù, nello spazio infinito ruota in orbita la gloriosa, grandissima stazione spaziale di Cybergon. Essa è l'ultima speranza per la popolazione terrestre, poiché per sovrappolamento la terra è ormai troppo piccola. Tutto è pronto per l'evacuazione finale, ma dalla stazione orbitale non giungono più segnali. Vieni perciò mandato sulla stazione per controllare la situazione. Cybergon è stata catturata da alcuni nemici. Riuscirai ad ucciderli tutti e a salvare la terra?!

JOYSTICK PORTA 2

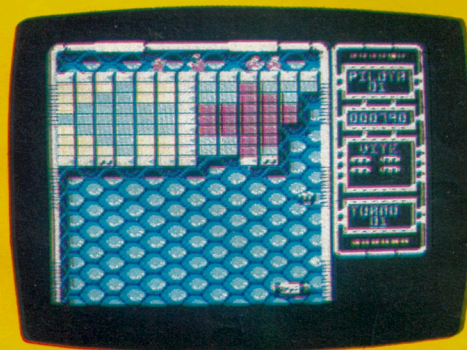
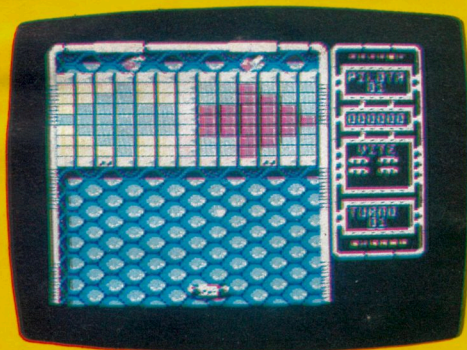
4 vite a disposizione

SPACE JUNGLE

Grafica eccezionale e buona giocabilità rendono questo gioco unico nel suo insieme per gli amanti dei giochi spaziali. Calato dall'astronave madre a bordo di una piccola navicella devi annientare le colonie aliene, instauratesi sul pianeta dove regnava da tempo la pace più assoluta. Con la tua navetta dovrai superare i 4 livelli del gioco cercando di collezionare il maggior numero di orbite che ti si presenteranno alla fine di ogni livello acquistando così una vita extra. Uccidi il mostro e passa allo schema successivo avendo cura di raccogliere tutte quelle sfere colorate di verde nel centro; queste sono delle mine che esplodendo distruggeranno tutto ciò che si trova nell'immediato raggio. Colpendo, inoltre, determinate astronavi vedrai che esse si trasformeranno in una sorta di armi, (cannoncini, cannoni più grossi) raccoglile ne assumerai così la loro potenzialità.

JOYSTICK PORTA 2

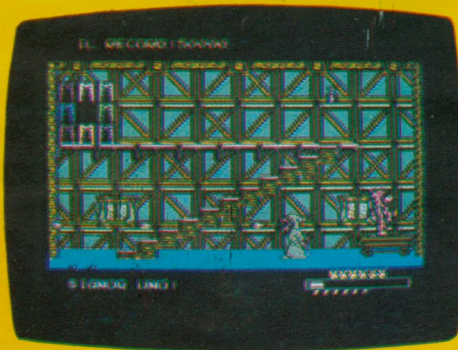
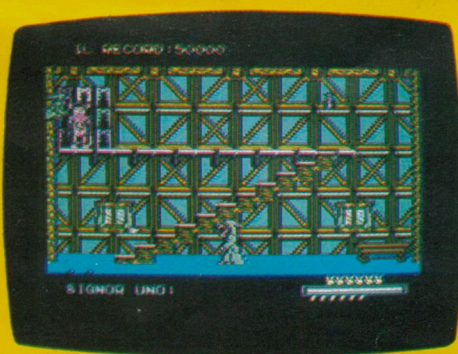
RESTORE resetta gioco

CRACK!

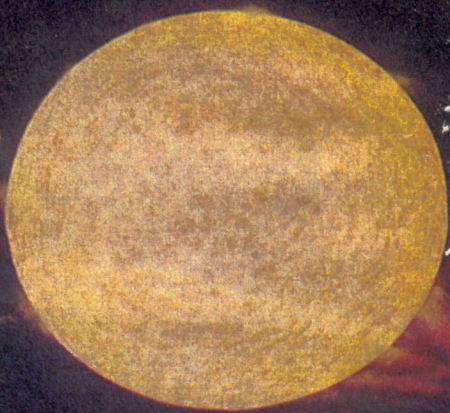
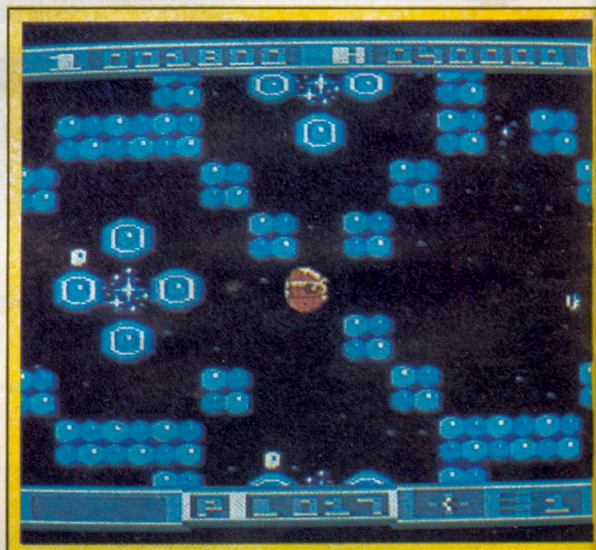
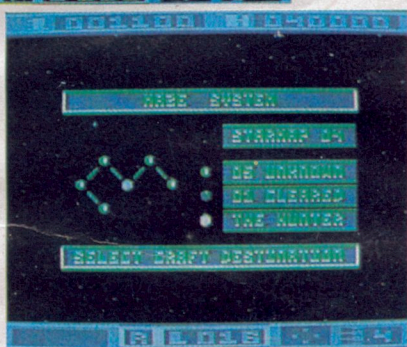
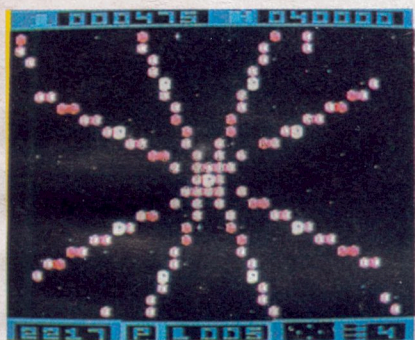
Paese che vai, gioco che trovi! E su Digos IV più popolato pianeta di Deimos ecco il Just Go! (dal nome del segnale di via libera). Se vorrai partecipare verrai sistemato in una simpatica navetta polimorfa di fronte ad una barriera di olocubi che dovrai colpire, in una sorta di tennis, con una sfera disgregante così da aprire un varco ai pericolosi xiloidi che dovrai poi abbattere o catturare ottenendo punti a tuo favore. In ogni schema che durerà fino alla distruzione degli olocubi, alcuni di questi rilasceranno dei sistemi che, se riuscirai a catturare, conferiranno alla tua navetta particolari caratteristiche tali da facilitare o complicare il gioco. Se sarai abile e fortunato avrai la possibilità di diventare il nuovo campione e godere dei privilegi che su Digos IV vengono ad essi riconosciuti. Ah, dimenticavo la pena per la sconfitta su questo pianeta non è solo la distruzione della navetta, ma anche del suo contenuto!!!

JOYSTICK PORTA 1

J	joystick
K	tastiera
SPAZIO	per definire i tasti

THE KNIGHT

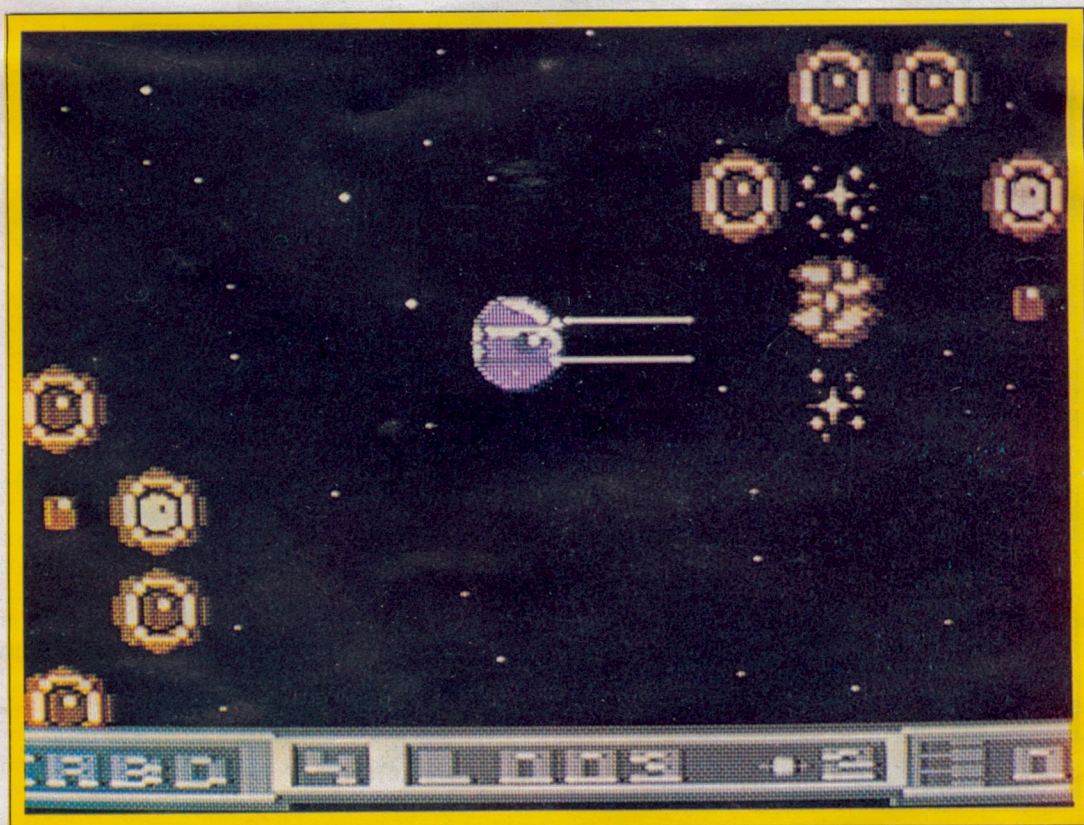
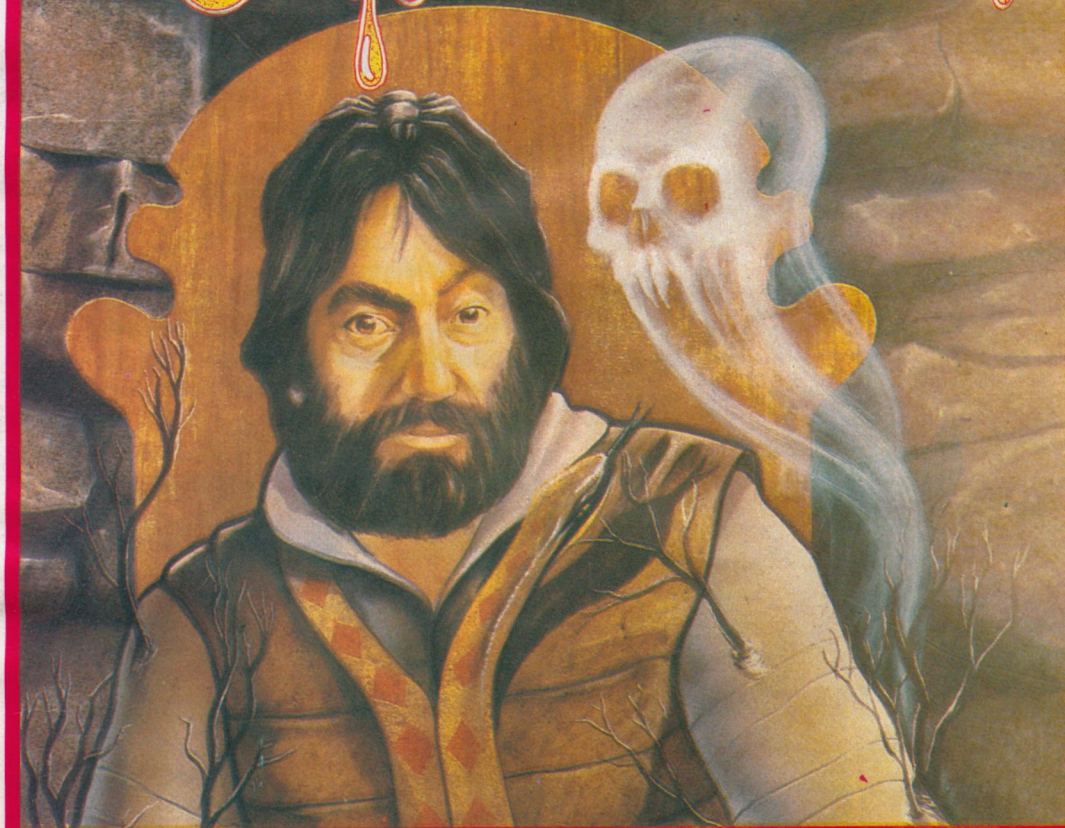
Per sposare la tua amata principessa dovrai uccidere tutti i dragoni e raccogliere tutte le 180 lampade (in particolare quella nera). Sembra una sfida impossibile, ma se troverai il mago di corte ti darà 2 magie, una per uccidere e una sfera magica. Ora vai per il regno cercando le lampade custodite da enormi dragoni, streghe e troll. All'inizio di ogni sezione, in totale sono 20, troverai una cesta con 9 calze che dovrai riempire con altrettante lampade. Ma poiché non puoi portarne più di una per volta dovrai ogni volta che ne avrai una tornare alla cesta per riporla. La lampada nera è quella più speciale e proprio per questo è custodita dal dragone più forte che la difenderà fino alla morte, il che significa che per essere sicuro di non scordarla da qualche parte dovrai uccidere tutti i draghi che incontri. Potrai raccogliere altri oggetti utili come gli strumenti musicali che ti fanno saltare di più, le armi che aumentano il tuo potere di fuoco, cibo e bevande che danno energia.

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
Q	fine gioco
FUOCO	inizio gioco
F2	ricomincia

HUNTER'S MOON

L'ultima produzione della Thalamus, scritta dal successore di Stravos, Martin Walker, è senza dubbio impressionante come i tre lavori precedenti.
Voi assumete il controllo della navicella Hunter ed il vostro obiettivo è quello di conquistare 16 sistemi stellari in modo da poter tornare a casa alla luna. Il sistema orientale comprende quattro o più livelli ove abitano celle bianche e indistruttibili che creano città di cristalli. L'effetto è simile a quello di **Psychedelia** di Jeff Minter, solo che questo è leggermente superiore. Un livello è completo se si raccoglie un certo numero di stelle, che varia da uno a quattro. In alternativa voi potete accumulare coordinate Loopspace raccogliendo delle celle stellari scintillanti (visibili sul radar alla base dello schermo) che appaiono quando entrate in un livello. Se una cella stellare è raccolta prima che il timer raggiunga lo zero, allora vi viene data una coordinata Loopspace. Il sistema è completo se raccogliete quattro coordinate. Questo significa che una volta che voi diventate abili a completare un livello, non c'è bisogno di completare tutti gli altri livelli per procedere oltre: un notevole tocco!
Se fermate il gioco e muovete il joystick appaiono quattro opzioni: ENGINES, RESPRAY, SHIELDS e OFFDUTY.
Si può scegliere tra tre tipi di motore — che corrispondono a tre tipi di controllo: RETROS vi permette di bloccare la navicella quasi istantaneamente, sebbene si impieghi un po' di tempo ad abitursi al modo in cui Hunter si gira prima di muoversi. Il controllo cruise fa sì che Hunter si muova per forza di inerzia, il che significa che è più difficile fermarla immediatamente, mentre Retros permette una continua spinta, in modo che la nave non smette mai di muoversi.

L'opzione RESPRAY è per scopi puramente estetici e in qualche modo superflui, a meno che voi non vogliate cambiare il colore della vostra nave.
Gli scudi sono molto utili perché proteggono Hunter dai danni causati dalle spore, si tratta di frammenti mortali secreti da certi tipi di cristalli. Senza dubbio questo spunto è tratto da **Psychedelia** e vi permette di capire i movimenti di otto celle lavoratrici e creare così meravigliosi effetti. Dopo aver completato il sistema vi è data la possibilità di guadagnare una vita extra in un sottogioco, ossia sparando alle otto celle lavoratrici che masticano le

spore e che si muovono intorno ad Hunter. Negli ultimi livelli le stelle sono invisibili e possono essere vedute solo sul radar. Altre problematiche sono legate alle città simili a labirinti che devono essere superate, alle celle lavoratrici che cambiano direzione senza avvisare.

Hunter's Moon è un programma ben ideato e raffinato. Non vi è una grande varietà nei grafici e nell'azione di gioco, ma il movimento delle celle distruttive genera un impressionante effetto che fa da complemento alla semplice azione.

Anche gli effetti creati dal signor Walker sono di prima qualità, molto chiari, efficaci e ricchi di una certa atmosfera, rispetto all'insignificante e deludente musica. Incidentalmente la versione disco di **Hunter's Moon** comprende anche cinque dimostrazioni, incluso la sequenza di carico della cassetta e quattro figure, una delle quali è accompagnata dalla musica. Sono tutte mediocri, ma chi si lamenta quando sono gratis?

cr.ba.

Knightmare è un curioso miscuglio di avventura ed azione, che si avvicina all'atmosfera fantasiosa e misteriosa della storia televisiva. Voi siete un individuo che calzate un elmetto (completo di un paio di corna) che vaga nelle prigioni del castello di Daminia, raccoglie alcuni oggetti, incontra e combatte contro diversi mostri, in modo che alla fine riesca a sopravvivere e a fuggire.

Knightmare non vuole essere comatoso e per questo motivo possiede una valida animazione e la possibilità di immettere dei testi che consistono principalmente di due parole, entrambe scelte da liste brevi, ed il tutto è all'insegna della massima semplicità.

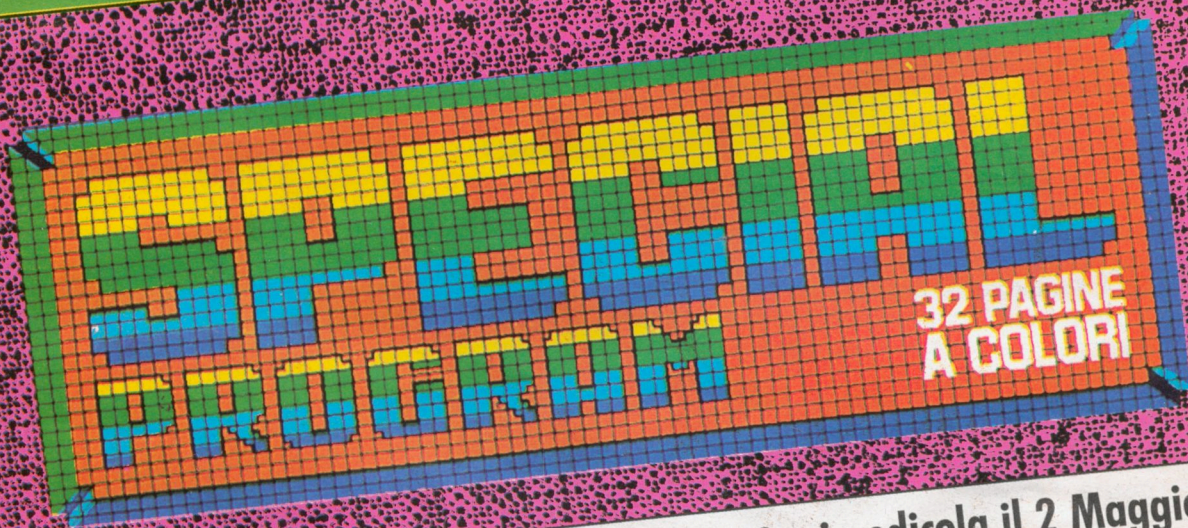
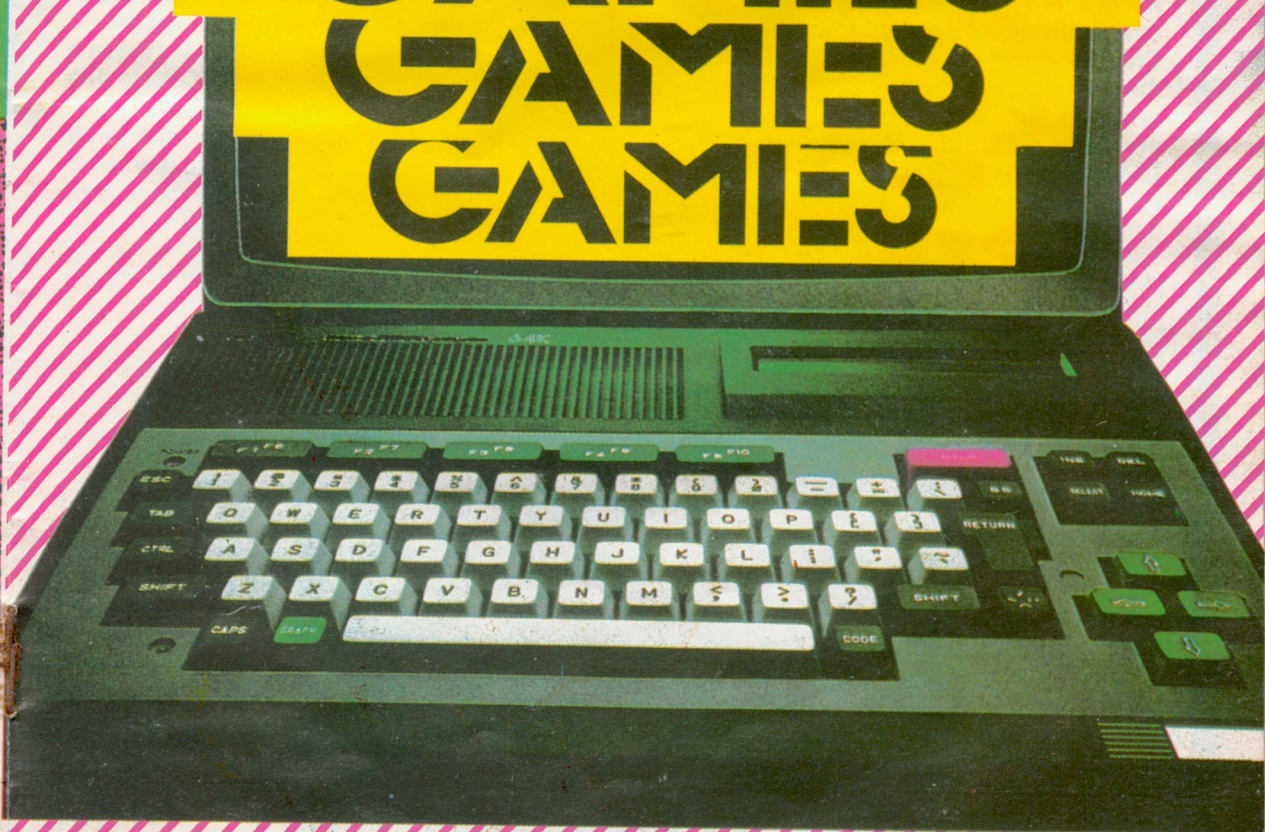
Ecco alcune parole preliminari sull'argomento trattato nel gioco: voi dovete raccogliere qualsiasi arma sia disponibile e premere il tasto FIRE finché l'avversario non precipita al suolo. Un combattimento estenuante, ma con piacevoli intervalli! Ora voi sapete cosa vi aspetta, perciò procediamo con la storia. All'inizio del gioco siete collocati in una delle prigioni del castello da Traguard, il guardiano delle prigioni.

Voi vi trovate così sul primo schermo, il qua-

le è rappresentato così bene come se si trattasse di una pagina di un libro. Alla destra dello schermo potete vedere una candela tremolante, dalla quale, ogni tanto, scivola una goccia di cera. La candela, sorpresa delle sorprese, rappresenta la forza della vita, che diminuisce lentamente, troppo lentamente per i miei gusti, quando venite in contatto con qualcosa di malvagio. Tale forza non è rigenerabile: quando la candela si spegne, vi spegnete anche voi.

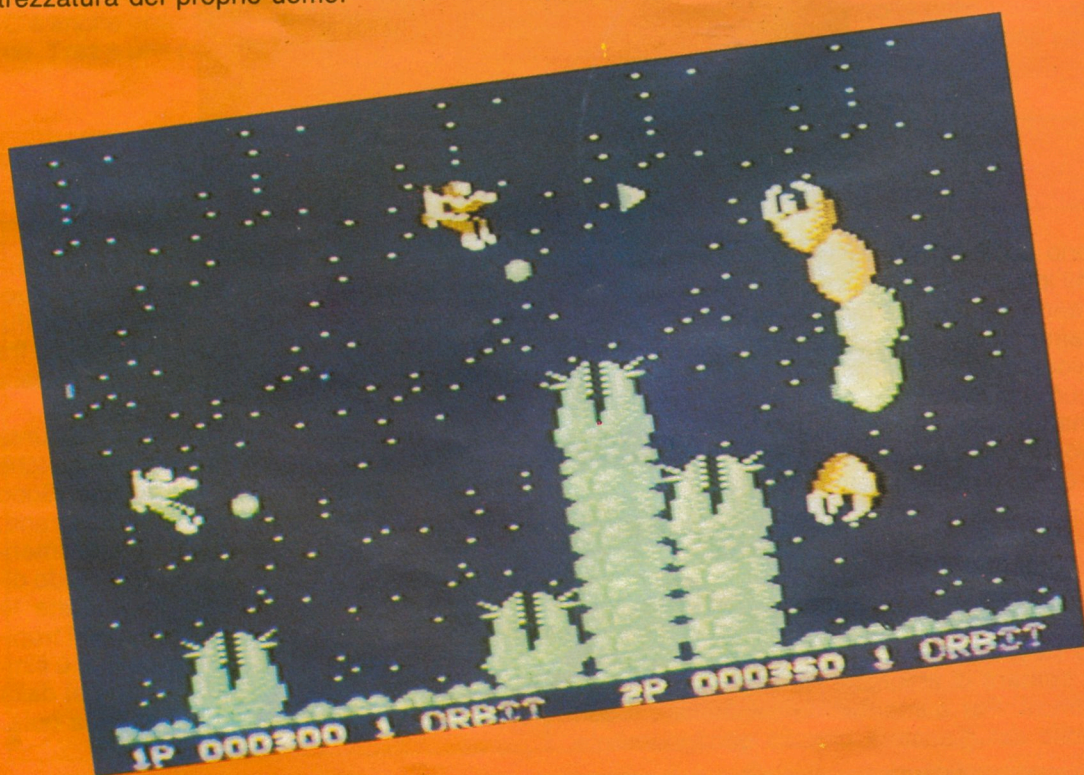
Poiché le istruzioni non vi informano adeguatamente sul modo in cui potete cavarvela, il modo migliore per scoprire cosa potete o non potete fare è di muovervi tra una lista di sostantivi. Una lista serve per le azioni, mentre l'altra per gli oggetti disponibili. Vi è anche una serie di incantesimi e dovete studiare come ottenerli. I buoni sono il rospo e l'incudine. Il rospo trasforma i personaggi in rospi, mentre l'incudine volteggia alla sommità dello schermo per essere poi lasciata cadere sul-

la testa dei malvagi sfortunati.
Poiché alcune porte non si aprono con il comando 'apri la porta', vi è a disposizione un tasto "magico" se riuscite a trovarlo. Vi sono altri incantesimi che fanno gelare ogni cosa e l'incantesimo di alchimia che trasforma i personaggi in solide sfere d'oro che possono essere introdotte nel vostro zaino. Potete raccogliere altri oggetti e metterli nella borsa e se premete il tasto 'I' otterrete l'inventario di ciò che state trasportando.
Le rocce sono utili da lanciare, ed utile è anche il cibo (intendo utile, ma non da lanciare) che può persuadere alcuni personaggi ad aiutarvi. Prendete ad esempio il vecchietto che è con voi nella prima prigione: se gli date qualcosa da bere e da mangiare egli è pronto a svelare un segreto.
Se avete bisogno di un aiuto o di alcune informazioni potete interpellare gli oracoli. Ve ne sono due ed appaiono uno alla sommità destra, l'altro alla sommità sinistra mentre i loro discorsi appaiono in bolle. Dei due oracoli uno è buono, l'altro cattivo. Ecco, io riconosco quello buono sulla destra, RUNIOUS, del quale ci si può fidare. Sulla sinistra vi è BUGGANE, quello cattivo. La sua cattiveria è dovuta al fatto che egli porta rancore nei confronti di chi gli ha dato un nome simile. BUGGANE, inoltre, fa dei commenti maliziosi. Se voi immettete il messaggio 'apri la porta' quando la porta è già aperta, egli vi chiede: "Forse non hai bisogno di farti controllare la vista?"
Alcuni abitanti della prigione vi metteranno alla prova facendovi risolvere alcuni problemi o ponendovi alcune domande, prima che voi possiate procedere. Se voi date la risposta sbagliata appariranno alcune cattiverie che fanno affievolire la vostra candela. Ad esempio il mostro della parete vi mette alla prova con domande del tipo: "da dove è partito il Titanic?" e se voi sbagliate la risposta sarete mangiati.
Il personaggio che porta l'elmetto è controllato dal joystick e questa combinazione di joystick e tastiera rende il gioco attraente. Inoltre è richiesta molta riflessione. Ad esempio se immettete un certo comando non alterate l'azione. Così se siete messi alla prova dalle guardie prima di aver raccolto un'arma, non si fermeranno a bere il the finché non avete raccolto la chiave appropriata, ma continueranno il loro lavoro. Una soluzione è quella di lasciare immediatamente la stanza, scegliere il comando senza attivarlo (il comando rimane nella bolla finché non premete il tasto RETURN) poi rientrare nella stanza ove vi sono l'arma e le guardie. Ora se premete il tasto RETURN otterrete l'arma e una possibilità di combattere. Sebbene le prigioni siano proporzionati dal punto di vista grafico, i personaggi sono grandi ed orrendi, e la maggior parte di essi compaiono e scompaiono nel pavimento. In generale la rappresentazione grafica è di alto livello e vi sono sempre cose nuove di cui ci si può meravigliare. Purtroppo gli effetti sonori sono elementari.
Io mi sono divertito a giocare con **Knightmare**, a dispetto della mia paura e del mio disgusto per qualsiasi cosa connessa con l'avventura. **Knightmare** è un gioco di strategia basato sulla fantasia piuttosto che sull'avventura.
La mia unica lamentela è connessa agli intervalli dei combattimenti che sarebbero potuti e sarebbero dovuti essere più provocatori. **Knightmare** promette di esser un grande gioco che vi terrà impegnati parecchie ore delle fresche settimane di questa primavera.

Matteo Dolci

QUESTO MESE IN EDICOLA
IL NUOVO NUMERO DI
32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64
WAR
8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"
GAMES
GAMES
GAMES
GAMES
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

Il mondo voleva proprio un gioco come **Traz**? Che aveva bisogno di un altro clone di **Breakout, Arkanoid, Addictaball, Tonic Tiles**? Beh, alla Cascade credevano fosse necessario, e tu?
Il mio primo istinto è stato di non cominciare neanche ad annoiarmi con questo gioco; era forse la sindrome del già visto, già giocato, già annoiato? Ma l'ho fatto partire, e lo gioco ancora. Ma perché questo genere di gioco è così coinvolgente e trainante?
Traz ha alcuni nuovi trucchi rispetto alla formula classica mazza, mattoni e palla e, soprattutto, ha un kit di costruzioni che ti permette di disegnare le tue scene.
C'è anche una storiellina sciocca legata al gioco. **Traz** è una prigione controllata da un computer composta da 64 illustrazioni, è però forse meglio parlare di celle. Le 64 illustrazioni sono griglie 8 x 8 e puoi scappare cancellandole.
E fin qui tutto bene. Le illustrazioni sono proprio chiare e complesse con alcuni tocchi nuovi ed originali e fra gli altri fino a quattro giocatori da controllare. Per esempio, due alla base dello schermo e due in alto; o alla base e su un lato. C'è addirittura un'illustrazione nella quale due giocatori sono posti quasi uno sull'altro, con quello inferiore che si muove a una velocità leggermente diversa. Questo può creare però un po' di confusione. Ci sono inoltre i soliti extra che appaiono per interferire con il gioco e provocare svolte poco piacevoli. E poi ci sono i punti di domanda. Sono pro-

prio delle carte barbare del gioco.
All'inizio è impossibile sapere cosa provocheranno, ma credi a me, possono fare cose veramente bizzarre. Uno può limitare al tuo giocatore le possibilità di fare fuoco, un altro può rubarti tutto il controllo che hai sul tuo comando e altri fanno sparire la palla per farla poi riapparire dopo un po' di secondi in un altro punto dello schermo. Ma la cosa più strana è che uno dei punti di domanda fa deviare, curvare e muovere la palla in modo assolutamente imprevedibile.
L'opzione per due giocatori è anche lei molto divertente. Sembra che giochiate insieme con lo stesso scopo ma dopo poco vi ritroverete a cercare di affibbiare all'altro dei colpi ben difficili. Per aumentare la confusione il controllo del giocatore cambia continuamente. Dovete così chiudere un occhio sul gioco. Quando il controllo cambia sentirete un suono e i giocatori cambiano colore. Che confusione eh? e non c'è un tempo prestabilito fra un cambio e l'altro. Il controllo può cambiare ed essere poi invertito dopo un istante.
Il set di costruzione dovrebbe essere il punto forte di **Traz**, soprattutto se avete già qualche altra versione di giochi di questo tipo. Sono riuscito a costruire delle scene molto strane; pensavo fossero disegni brillanti e facilmente giocabili. Gli altri la pensavano in modo diverso, ma il mondo è fatto così. Tutte le illustrazioni sono inventiva, dagli alberi tropicali, all'allusione all'**Ace 2**, e la cosa più simpatica è che il gioco non comincia mai dalla stessa illustrazione: la varietà evita la noia. ●

ZYBEX

La Zeppelin Games è una di quelle nuove compagnie di sostegno create per dare alla Mastertronic e alla Code Masters un giro di soldi che gli permetta di fare affari anche sul mercato terribilmente competitivo dei giochi elettronici.
Il loro primo prodotto per il 64 è uno shoot 'em up piuttosto difficile chiamato **Zybex** e può essere considerato un gioco piuttosto buono, nella media dei giochi standard.
A parte l'ovvio riferimento a giochi come **Gryzor**, si tratta di uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale, con difficoltà progressiva e con la facilitazione di poter mettere insieme l'attrezzatura del proprio uomo.
La trama della storia non vincerà nessun premio per l'originalità, si tratta di due ribelli, Rinser e Cassalana, che sono stati condannati a viaggiare inesorabilmente nello spazio per distruggere gli alieni e scoprire nuovi mondi. Per liberare la povera coppia di gemelli spaziali dal loro noioso incarico, devi riuscire a togliere 'gli anelli della morte' che hanno intorno al collo. Per fare ciò devi superare le difese di numerosi sistemi planetari e recuperare in ognuno un cristallo a forma di Zybex. Alla fine dell'ultimo livello tutto dipende dal cristallo Zybex, acchiappalo e Bob è

tuo zio, Rinser e Cassalana sono giú nel bar senza un minimo di attenzione per il mondo. La cosa migliore di **Zybex** è che lo si può giocare facilmente in due, puoi trovarti un amico e combattere con lui contro gli alieni. Le possibilità strategiche sono illimitate. C'è forse qualche reminiscenza di **Gauntlet** perché potete colpirvi a vicenda per prendere il comando, tenere d'occhio quello che c'è sopra, sotto e di fianco. È un lavoro di équipe contro gli alieni, che è una variazione ben accetta del solito combattimento da solo contro tutti loro. **Zybex** utilizza la tecnica quasi standard di volare attraverso varie immagini per raccogliere le armi extra. Si tratta delle solite armi ruotanti familiari, che in questo caso vengono chiamate 'Orbiting Defence Pods'. Ci sono anche l'8-Way (o perlomeno suona così), il Wall e il Rail Gun. Graficamente i missili non sono ben disegnati come avrebbero potuto essere, assomigliano più a un triangolo equilatero che a qualcos'altro.

Gli alieni però compensano questo difetto, ce n'è uno meraviglioso quasi all'inizio del primo livello, un verme rampante con colori stupendi. Come di norma, questo mostro deve essere distrutto un pezzo per volta.

Se ti impegni ad andare un po' piú avanti nel gioco avrai la sorpresa di incontrare altri alieni e altri mostri bizzarri e meravigliosi. Ci sono le formazioni caleidoscopiche di alieni che fanno un ballo davanti a te e poi attraversano lo schermo verso l'alto dandoti difficilmente la possibilità di colpirli.

Gli sfondi sui quali si svolgono tutte le battaglie sono anche loro piuttosto classici, ci sono piramidi, crateri rocciosi, paesaggi di diamanti ed anche una città spaziale formata di enormi costruzioni verdi di forma fallica.

Un altro punto a favore di **Zybex** è la velocità alla quale puoi far ricominciare il gioco dopo esser stato ucciso. Basta veramente un attimo, devi solo premere rapidamente un paio di volte il tasto di fuoco sul joystick per trovarti di nuovo nel pieno dell'azione.

Michele Sezzani

PLAT

La prima vittima della guerra può proprio essere l'innocenza, come suggerisce con molta violenza il film **Platoon**. Ma se giochi con l'eccellente prodotto della Ocean, omonimo del film, scoprirai che qui la prima vittima saranno probabilmente i tuoi nervi, soprattutto quando ti lanci nel combattimento e nei suoi puzzles. Per aiutarti a superare questi problemi ti presentiamo una cartina del primo livello uno e dei suggerimenti e trucchi ottenuti grazie alla gentilezza di Zack Townsend e dell'illustratore Nick Grant della Ocean.

S = Partenza
E = Esplosivi
B = Ponte
T = Pila - Torcia
M = Cartina - Mappa
🏠 = Capanna
* = Uscita (botola)

Livello 1: La Giungla

La cartina ti indica la strada giusta da seguire per raggiungere il villaggio Viet Kong. Du-

rante il percorso devi muoverti in continuazione perché altrimenti un soldato Viet Kong potrebbe saltarti addosso dall'alto. Lungo il sentiero marrone sono state pòste delle trappole, ti conviene farle esplodere prima di saltare e liberarti così la strada. Quando sei veramente giù di morale, spara ad intervalli regolari per diminuire le probabilità di essere colpito. Se un membro del tuo plotone viene colpito, scambialo con un altro. Quando distruggi il ponte, ripassalo appendendoti e recupera le forniture mediche che il VC lascerà cadere quando lo fai saltare.

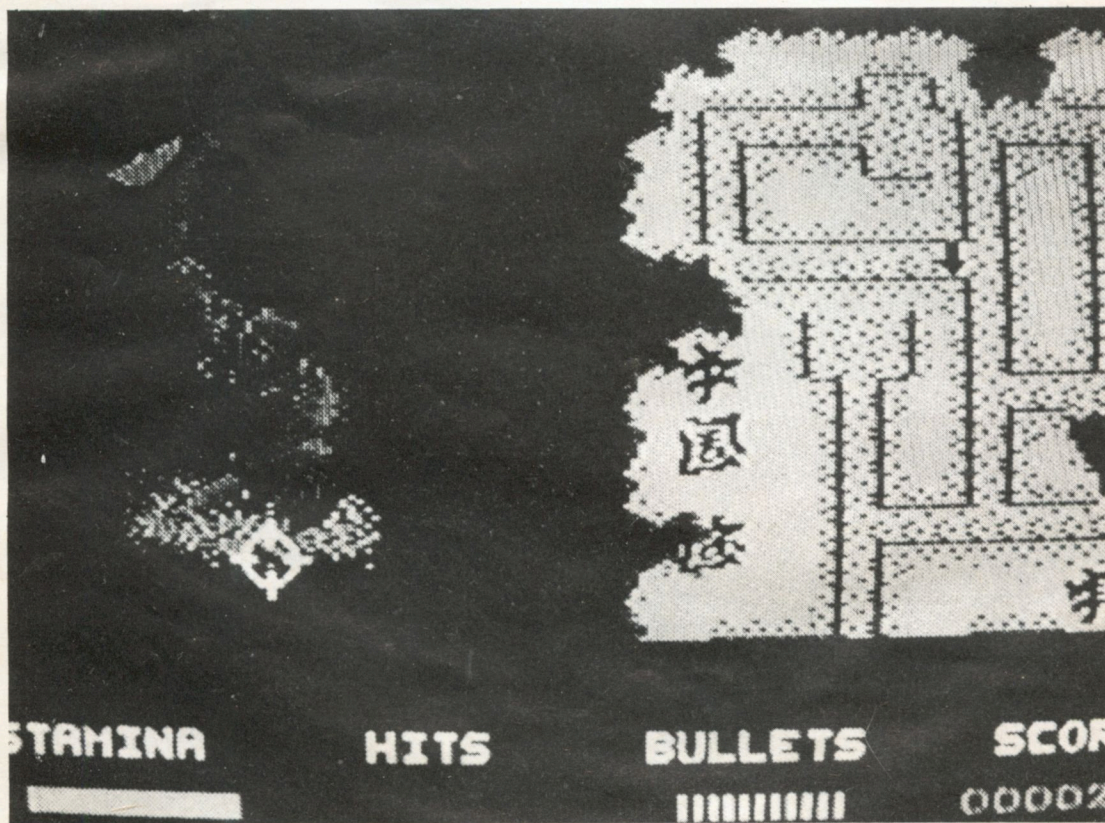
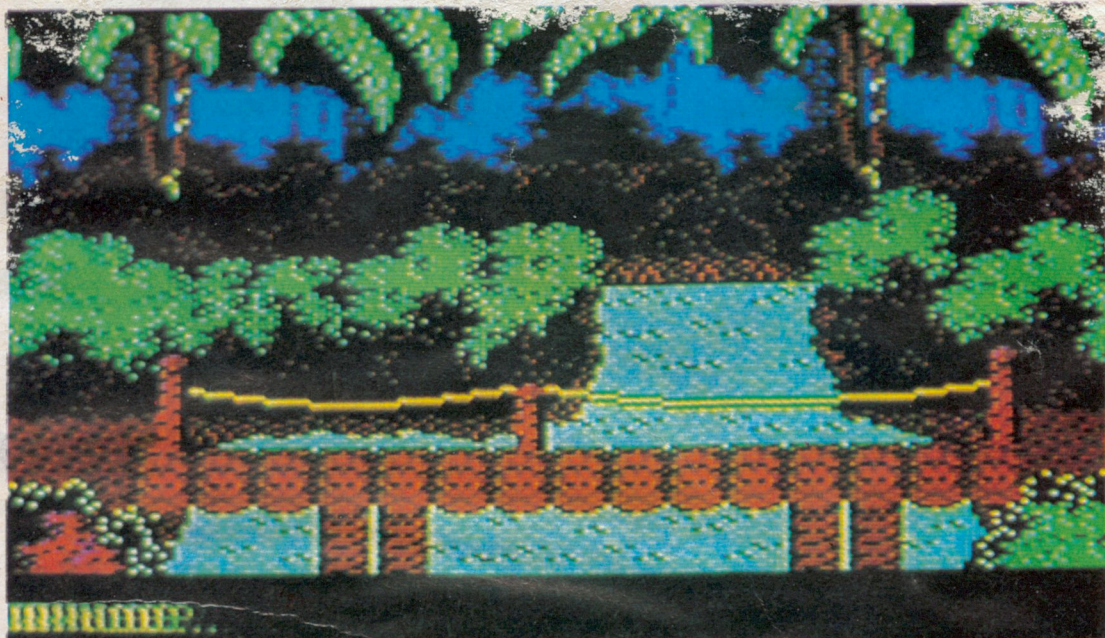
Livello 2: Il Villaggio

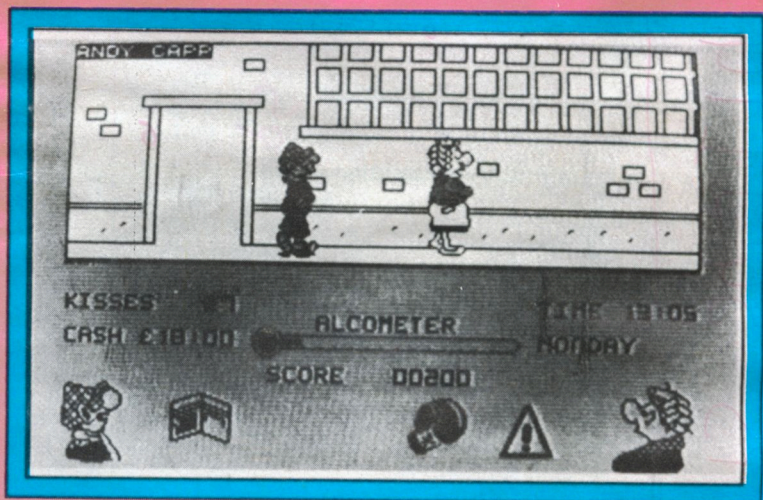
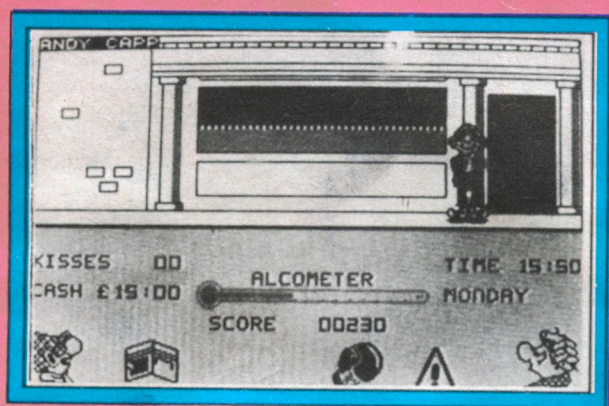
La cosa più importante in questo livello è di perlustrare bene tutte le capanne, senza preoccuparti degli ordigni esplosivi apparentemente innocui. Devi provare e fare i tuoi errori, tienti solo pronto per le disgrazie che ti serviranno come esperienza. Non perdere la testa e lascia che gli indigeni l'abbiano anche se questo minerà seriamente il tuo morale.

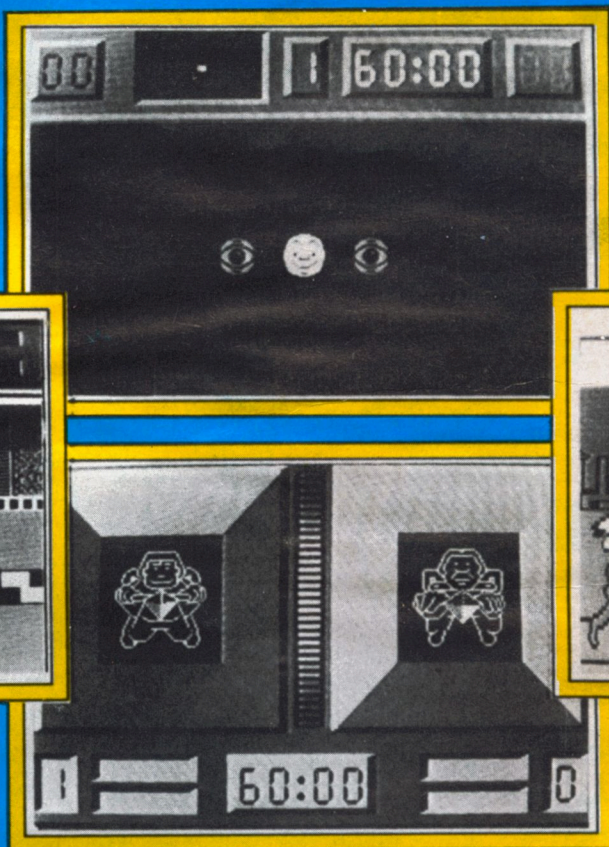
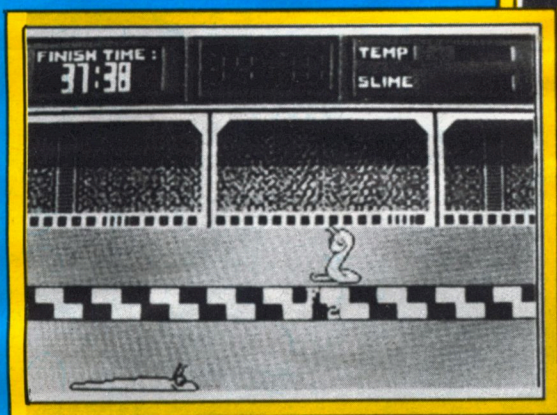
Livello 3: il Villaggio
C'è una cartina fatta apposta per te, vedi di usarla. In questo livello il tuo obiettivo è di trovare la bussola e i due pacchi di razzi. È molto importante individuare tutti questi oggetti in quanto ti serviranno più tardi. Usa l'ammo con parsimonia perché non ne hai una grande scorta. Controlla tutto quello che trovi in ogni stanza e, se ne hai bisogno, usa la stanza per riposarti.

Livello 4: Il Bunker
Usa sempre con parsimonia l'ammo, una piccola esplosione dovrebbe essere sufficiente per liberarti di qualsiasi attaccante. Togli di mezzo ogni attaccante il più rapidmente possibile; è molto importante perché verso la fine aumenteranno la loro velocità e ti faranno fuori ad ogni attimo che perdi. Appena hai ucciso un VC lancia un razzo perché questo ti permetterà di individuare l'attaccante successivo. Se spegni la musica ti sarà anche possibile sentire le loro sparatorie.

Livello 5: La Giungla
Una breve sparatoria ogni volta che passi ad un nuovo schermo ti permette di uccidere almeno un nemico. Negli schermi con molti ostacoli, rimani all'estremità inferiore finché non vedi passare più nessun VC. Negli schermi meno pieni, lanciati verso la parte superiore più rapidamente che puoi per recuperare il tempo perso negli schermi più difficili.
La strada più rapida da seguire è la seguente: ai punti di congiunzione vai a sinistra, poi a destra e all'ultimo và di nuovo diritto.

Livello 6: Barnes
All'inizio di questo livello il gioco si ferma un attimo per darti modo di calmarti prima della sfida finale e più dura: il combattimento con quel pazzo di Sergente Barnes.
Appena ricomincia l'azione vai diritto a cercare le granate. Muoviti costantemente da sinistra a destra, Barnes tira sempre nella direzione in cui sei tu. Per completare il gioco devi lanciare cinque granate direttamente sul bunker di Barnes, saltare a bordo del mezzo di salvataggio e veder apparire il messaggio di congratulazione che ti informa che sei sulla via di casa.

STATUS 002
AMMO
MORALE
SCORE
0013500
HITS

È forse il primo fumetto per il computer che riproduce le sfuriate di una moglie e le botte inflitte al marito.
Un argomento che non diverte eccessivamente, finché non vi rendete conto di trovarvi nel mondo di **Andy Capp**, l'eroe del famoso fumetto che appare da lungo tempo sul Daily Mirror. Nel caso voi non conosciate Andy, ecco una breve presentazione del personaggio: Andy è un individuo pigro, ubriacone, attaccabrighe e sgradevole nei confronti della moglie Flo, da lungo sofferente a causa del marito. La signora Nice Guy, in realtà. E questo è solo il prologo del gioco!
Il gioco si apre con Andy alle prese con un grave problema: l'assegno del sussidio di disoccupazione è scomparso e Flo ha bisogno di soldi. Nel corso del gioco voi dovete condurre Andy nei vari uffici, case e bar.
Nel gioco sono presenti tutti i personaggi del fumetto: Flo, Chalkie, il barista, il poliziotto e la giovane fidanzata di Andy. L'andamento del gioco è controllato dalla leva di comando e da quattro icone. Queste sono:

WALLET
per tenere una registrazione della somma di soldi che Andy possiede.
SPEAK
Andy può chiacchierare con le persone che incontra e porre loro delle domande. Ad esempio egli può interrogare i suoi amici sul denaro e sul modo di ottenerlo;
FIGHT
Andy facilmente si mette nei guai con chiunque, da sua moglie Flo al poliziotto, all'uomo che riscuote l'affitto.
ACTION
Questa icona è utilizzata per esaminare gli oggetti. I grafici sono eccellenti e riproducono fedelmente tutti i personaggi. Nonostante le mie riserve su **Andy Capp** come eroe — voi potete persino fargli rubare la sua borsa — mi sono divertito molto con il gioco.

Galactic Games

Ecco un consiglio: prendete cinque giochi ed uniteli insieme in modo da formare una compilation. Date un tema sportivo a **Summer Games**, ma con un'angolatura intergalattica ed otterrete qualcosa di promettente. Il problema è che a dispetto della sua stranezza e delle buffe chiacchiere che fanno parte di **Galactic Games**, a fatica raggiunge gli standard olimpici.

Il primo avvenimento è la corsa dei 100 metri nella melma nella quale avete l'aspetto di un verme. In ogni gioco assumete le sembianze di un abitante di un altro pianeta, con l'eccezione di uno in cui siete il rappresentante della Terra. La corsa dei 100 metri nel fango si svolge come una normalissima corsa, voi muovete il joystick e i vermi corrono verso il traguardo. Tuttavia vi sono un paio di incantesimi intergalattici. Voi dovete lubrificare il vostro percorso con la melma in modo che non si surriscaldi: se non lo fate il risultato sarà auto-

combustione. Nel caso rimaniate indietro dovete spingere lateralmente il joystick ed otterrete una superspinta, un modo veloce per guadagnare terreno sull'avversario.
Il secondo evento è l'hockey nello spazio e devo dire che è molto più eccitante rispetto all'hockey su prato ed è giocato su una specie di tovaglia rossa a quadretti di mia mamma, la quale diventerà furiosa quando si accorgerà di ciò. Il disco è una creatura vivente che ha l'aspetto di un viso sorridente e le porte sono dei buchi neri nei quali precipitate, così come il disco.
Alla ricerca di qualcosa di più eccitante provai il judo psichico, un'altra buffa idea che risulta essere noioso nella pratica. I cervelli di questi esseri sono nel loro stomaco e cercano di attaccarsi gli uni gli altri con rutti e di difendersi con schermi mentali. Infatti i rutti possono essere controllati dal pensiero. Nella parte sinistra dello schermo si vede il primo giocatore e nella parte destra il secondo giocatore così voi vedete per così dire un tunnel tra le due parti, come in **Deactivators**. Come tutti gli altri giochi i grafici sono molto semplici. Inoltre io mi sono stancato subito di ruttare a questo ragazzo.

Segue poi il lancio della testa, un gioco diverso dal calcio. I partecipanti di Hrunton a questo evento hanno delle teste staccabili. Voi vi dirigete verso la linea bianca spingendo al massimo il joystick per aumentare la velocità. Al momento critico (voi dovete perdere la testa a tutti i costi) dovete tenere premuto il tasto Fire mentre il goniometro raggiunge i 45 gradi, e poi lasciarlo andare. La testa di Hrunton si stacca dalle spalle e vola verso il cielo. Ora è il momento di agitare le orecchie per un'ulteriore salita, proprio prima di premere nuovamente Fire per piegare ad angolo la testa. Se il naso non si conficca sul terreno non si può parlare di lancio. A me piace in modo particolare il modo in cui la testa vola via inseguita dal leader di Hrunton privo di testa.
La maratona-metamorfosi sembrava eccellente ed infatti sarebbe potuto essere l'atto di grazia di **Galactic Games**. In questo gioco voi controllate una creatura in grado di assumere diverse forme che deve affrontare una corsa ad ostacoli. Per effetto della metamorfosi può trasformarsi da una goccia pulsante ad un corridore superveloce, ad un investigatore, ad un saltatore ed infine ad un veicolo completo delle pale dell'elicottero. Interessante, non è vero? Il problema è che io sono nel buio, poiché non vi è carico.
Ad ogni modo sulla base dei quattro quinti di gioco da me visti, mi spiace dire che non candiderei **Galactic Games** per la medaglia di bronzo. È ben presentato e le introduzioni ai vari giochi vi faranno ridere, ma quando pagate prezzo pieno per un gioco multi-carico e multi-evento, voi vi aspettate di più e **Galactic Games** non possiede questo qualcosa in più.

Cristina Barigazzi